

**ARTIKEL**

**CAYYA-CAYYA**

**(Kajian Sosiologi Karaoke Berjalan Pada Masyarakat Lalabata  
Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru)**

**CAYYA-CAYYA**

**( *Sociology Study Of Walking Karaoke In Lalabata Village, Tanete  
Rilau District, Barru Regency* )**

**NURHIKMAH**



**PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2019**



**CAYYA-CAYYA**  
**(Kajian Sosiologi Karaoke Berjalan Pada Masyarakat Lalabata Kecamatan Tanete**  
**Rilau Kabupaten Barru)**

**Nurhikmah**

**Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Kekhususan Pendidikan Sosiologi,**  
**Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar**

Email: [tene719@gmail.com](mailto:tene719@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan atas rumusan masalah mengenai proses terbentuknya inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* serta dampak yang ditimbulkan atas kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik penentuan informan menggunakan *snowball sampling*. Kriteria informan adalah pemilik usaha *cayya-cayya*, pekerja dibisnis usaha *cayya-cayya*, dan masyarakat Lalabata sebagai konsumen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) *Cayya-cayya* pada masyarakat Lalabata ini diserap dari teknologi rumah karaoke kemudian disesuaikan dengan kondisi pasar di masyarakat. Karakteristik inovasi hiburan rakyat *cayya-cayya* mampu ditempatkan dalam kondisi dan tempat yang ada. Kondisi masyarakat Desa Lalabata dalam menghadapi sebuah inovasi hiburan rakyat menunjukkan sinyal yang positif. Hal ini tidak terlepas dari kondisi mentalitas masyarakat dalam memilih jenis hiburan di era modern dikatakan baik sebab kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat mendapat apresiasi yang cukup tinggi. (2) Kehadiran *cayya-cayya* ditengah masyarakat menimbulkan dampak positif dan negatif. Dampak positif berupa keuntungan dari segi materil yaitu modal yang dibutuhkan tidak terlalu membebani. Dampak negatif pun juga tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan *cayya-cayya* yang belum memiliki batas waktu beroperasi menimbulkan jangka waktu keramaian yang berlebihan.

**Kata Kunci:** Teknologi hiburan rakyat, *cayya-cayya*, karaoke berjalan

## ABSTRACT

NURHIKMAH. 2019. *Cayya-cayya (Sociology Study on Moving Karaoke of the Lalabata People in Tanete Rilau Subdistrict in Barru District)* (supervised by Musdaliah Mustadjar and Imam Suyitno).

The study is based on the problem statement concerning the innovation process of people's entertainment technology of *cayya-cayya* and the impact of the existence of people's entertainment technology of *cayya-cayya*. The research method employed descriptive qualitative. The selection of informants employed snowball sampling technique. The criteria of informants are the owner of *cayya-cayya* business, worker in *cayya-cayya* business, and people of Lalabata as the consumers. Data collecting techniques employed observation, interview, and documentation.

The results of the study reveal that (1) *cayya-cayya* in Lalabata is basically from karaoke house technology. Then, it is adjusted with the market condition of the people. The characteristic of the innovation of people's entertainment of *cayya-cayya* can be placed in any condition and places. The condition of people in Lalabata village in facing innovation of people's entertainment indicated positive signal. It is due to the mentality condition of the people in choosing the type of entertainment in modern era which is considered as good because the innovation of people's entertainment technology get fairly high appreciation, (2) the existence of *cayya-cayya* gives positive and negative impact. The positive impact in terms of benefit on material aspect is the capital needed is not too burdensome. The negative impact is it is undeniable that the existence of *cayya-cayya* does not have operating time which causes excessive period of time crowd.

Keywords: people's entertainment technology, *cayya-cayya*, moving karaoke

## PENDAHULUAN

Tuntutan dan kegelisahan dalam segala aspek kehidupan yang dimiliki manusia memiliki dampak yang luar biasa dalam perkembangan psikologi manusia. Nasution mengungkapkan bahwa kegelisahan yang cukup lama akan menghilangkan kemampuan untuk merasa bahagia. Manusia selama ini seringkali tenggelam dalam kegelisahan (2015: 169).

Hiburan menjadi kebutuhan psikis manusia. Sejak manusia tercipta, kebutuhan akan hiburan menjadi pemicu lahirnya hasil karya manusia dalam berbagai bentuk aspek guna menjadi penyegaran bagi psikologi diri sendiri maupun orang lain. Setiap manusia memiliki cara-cara tersendiri untuk menghibur diri sesuai dengan kecenderungannya masing-masing dalam hal apa ia mampu merasa terhibur. Namun di zaman yang serba modern seperti sekarang ini hiburan menjadi salah satu sektor lapangan pekerjaan yang menjanjikan. Bisnis hiburan yang berkembang pesat menjadi bukti bahwa kebutuhan akan hiburan menjadi pasar yang sangat baik. Ditambah lagi dengan masuknya arus globalisasi, teknologi yang berkembang akhirnya memicu inovasi-inovasi baru lahir untuk ikut bersaing di rana industri hiburan.

Selain itu Nasution juga mengungkapkan bahwa teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (2015: 205). Sedangkan (Undang-undang dasar Republik Indonesia Nomor 18, 2002) pengertian inovasi itu sendiri adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menetapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada kedalam produk atau proses produksi. Inovasi juga ikut mempengaruhi teknologi hiburan rakyat.

Perkembangan peradaban manusia di mulai dari rasa ingin menjadi lebih baik yang mengikut sertakan perkembangan sains dan teknologi dan tak mampu dipungkiri bahwa keduanya mampu melahirkan dampak, baik itu positif maupun negatif. Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak bisa dihindari dalam

kehidupan, banyak memberi sumbangsi dalam perkembangan peradaban manusia. Manfaat dari kemajuan teknologi mampu kita rasakan saat ini namun tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi mendatangkan malapetaka dan kesengsaraan bagi manusia. Dalam peradaban modern ini, sudah terlalu sering manusia terhenyak oleh disilusi dari dampak negatif teknologi terhadap kehidupan manusia, baik kehidupan sosial maupun pribadi.

Dalam lingkup industri hiburan, kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan. Sebagai salah satu tempat hiburan yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah tempat karaoke atau biasa disebut rumah bernyanyi keluarga. Menjamurnya karaoke-karaoke yang mengklasifikasikan dirinya sebagai karaoke keluarga di kota-kota besar, bahkan sudah pula masuk ke kota-kota kabupaten. Ini merupakan sebuah bukti yang jelas bahwa karaoke sudah dianggap sebagai sebuah bentuk hiburan yang mampu bersaing di industri hiburan di Indonesia.

Karaoke berasal dari bahasa Jepang yaitu *kara* dari kata *karappo* yang berarti kosong dan *oke* dari kata *okesutura* atau orchestra. Inovasi teknologi hiburan rakyat juga mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dibuktikan melalui pengamatan sehari-hari bahwa teknologi dapat kita jumpai pada setiap kehidupan masyarakat manusia di mana pun berada, baik yang telah maju, berkembang, hingga yang tingkat peradaban yang masih rendah. Dewasa ini, teknologi telah menjadi sebuah kekuatan otonom yang mampu membelenggu atau justru meringankan gaya hidup manusia.

Salah satu fenomena yang marak di Desa Lalabata Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru adalah karaoke berjalan atau biasa disebut *Cayya-cayya*. Kata *Cayya-cayya* atau *Chaiyya-chaiyya* yang merupakan bahasa hindi adalah salah satu lagu india yang mempunyai arti adalah berjalan dalam bayangan. Sebutan *Cayya-cayya* pada karaoke berjalan tercipta atau melekat pada saat salah satu anggota polisi yaitu Briptu Norman Kamaru membuat video dan mempopulerkan lagu tersebut sehingga muncul ide dari masyarakat menamakan inovasi

teknologi hiburan rakyat atau karaoke berjalan tersebut dengan sebutan *Cayya-cayya*. *Cayya-cayya* sendiri merupakan sebuah bentuk jenis hiburan yang tidak hanya mampu dinikmati oleh seorang individu namun juga diperuntukkan untuk jenis hiburan yang mampu dinikmati bersama-sama. Setiap hiburan memiliki daya tarik tersendiri, begitu juga dengan kehadiran *cayya-cayya* di masyarakat Lalabata. Hal ini menjadi sebuah hal yang unik sebab jenis hiburan rakyat di Desa Lalabata masih terbilang minim. Jenis hiburan yang sifatnya modern kebanyakan hanya diperuntukkan dan hanya dinikmati oleh kaum muda, dan hanya mendapat apresiasi dari beberapa golongan saja. Beberapa jenis hiburan rakyat yang dulunya *trend* juga sekarang mulai ditinggalkan, namun uniknya *cayya-cayya* hadir pada masa hiburan rakyat mulai ditinggalkan dan mampu tetap bertahan di masyarakat Desa Lalabata. Hiburan dalam bentuk karaoke berjalan yaitu *cayya-cayya* menjadi jawaban bahwa masyarakat masih mampu menikmati hiburan secara bersama-sama sesuai dengan konsep hiburan rakyat itu sendiri. Di Desa Lalabata terdapat tiga (3) pemilik usaha *cayya-cayya*. Sedangkan jumlah keseluruhan *cayya-cayya* (karaoke berjalan) di Kabupaten Barru berjumlah 121 (seratus dua puluh satu) unit yang terdaftar dalam AMBK (Asosiasi Musik Karaoke Barru). Kisaran tarif pada jenis musik karaoke ini antara 300 ribu – 750 ribu perhari.

Teknologi ini merupakan adopsi dari rumah karaoke atau cafe-cafe yang menyediakan tempat karaoke guna untuk hiburan rumah tangga atau kelompok tertentu hingga mampu dinikmati di tempat yang kita inginkan seperti halaman rumah dan lain-lain serta kapanpun waktu yang kita inginkan. Inovasi ini dipicu oleh gaya hidup dan produk industri hiburan yang menjamur saat ini yang hanya mampu dikonsumsi oleh masyarakat berpendapatan menengah keatas. Hiburan menjadi produk mahal yang hanya mampu dikonsumsi oleh kalangan tertentu. Ketidakseimbangan antara laju pertumbuhan industri hiburan di suatu negara dengan tingkat kesempatan memperoleh hiburan yang layak di seluruh lapisan kalangan masyarakat memberi ledakan terjadinya inovasi dalam hal teknologi hiburan rakyat. Sebagai

sampel, hadirnya bioskop, rumah karaoke, dan lain-lain sebagai produk dan arus globalisasi yang semakin cepat telah merambah ke kota-kota. Konsep rumah bernyanyi atau rumah karaoke yang telah diadopsi dengan gaya baru atau metode baru sebagai inovasi yang efektif dan efisien pada industri hiburan yang mampu dinikmati oleh kelas menengah atas hingga menengah kebawah sekalipun. Konsep ini disebut dengan *cayya-cayya* (karaoke berjalan). Dari pengamatan awal oleh calon peneliti di Desa Lalabata Kec. Tanete Rilau Kab. Barru pada akhir desember – januari 2019 menunjukkan bahwa terdapat intensitas yang cukup tinggi sekitar lebih dari sepuluh (10) kali pertunjukkan (Observasi awal, Desember – Januari 2019). Ini artinya fenomena *cayya-cayya* kian marak dan menjadi *trend* di Kecamatan Tanete Rilau, Desa Lalabata, Kabupaten Barru.

Perubahan zaman yang semakin lama semakin maju membuat manusia harus berpikir secara modern karena dalam setiap ilmu itu akan saling berhubungan. Hal seperti inilah yang membuat manusia harus mengkaji suatu ilmu itu dengan benar, seperti hubungan sosiologi dan teknologi. Banyak hal yang menarik untuk diteliti tentang hubungan sosiologi dan teknologi. Perkembangan teknologi akan terus maju karena manusia akan terus mengembangkan teknologi agar bisa bermanfaat bagi semua orang. Menurut Elly M, dkk. Bahwa pengetahuan dan teknologi memungkinkan terjadinya perkembangan keterampilan dan kecerdasan manusia sebab tersedia sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan ilmiah serta meningkatkannya kemakmuran materi dalam masyarakat (2016: 172).

Manusia adalah makhluk yang senantiasa berupaya memenuhi setiap potensi dirinya yaitu potensi rohani dan jasmani. Menurut Abdulsyani bahwa sebagai makhluk individu, manusia berusaha memenuhi kepentingan atau mengejar kebahagiaan sendiri. Motif tindakannya adalah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang meliputi kebutuhan jasmani dan rohani (Abdulsyani, 2015: 47). Namun saat ini perkembangan teknologi menekan perubahan cara hidup manusia dalam pemenuhan hiburan. Cara orang modern bersenang-senang telah mengalami perubahan yang jauh berbeda dari

masa ke masa. Interaksi sosial dan pemenuhan kesenangan secara bersama-sama, mungkin makin jarang dijumpai didunia yang makin individual sekarang ini.

Dalam dunia industri hiburan, ada yang disebut dengan karaoke. Karaoke adalah usaha yang menyediakan tempat dan fasilitas menyanyi dengan atau tanpa pemandu lagu. Karaoke berasal dari bahasa Jepang adalah sebuah bentuk hiburan dimana seseorang menyanyi diiringi dengan musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi. Di Asia, karaoke sangat populer. Secara etimologis kata karaoke merupakan kata majemuk: "kara" yang berarti "kosong" (seperti dalam karate) dan "oke" yang merupakan bentuk pendek dari "orkestra". Karena kata majemuk ini setengah asing (inggris) dan setengah jepang, maka ditulis dengan aksara *katakana* dan bukan *kanji* (Andi Rifaa'tusy Syarifah, 2014).

Berdasarkan sifat kodrat manusia sebagai individu dapat diketahui bahwa manusia memiliki harkat dan martabat, manusia memiliki hak-hak dasar, sehingga dalam pemenuhan kebutuhan manusia memiliki potensi yang bisa berdampak pada lingkungannya. Menurut Abdulsyani bahwa dalam hidup kemasyarakatan, individu bisa menghasilkan fungsi-fungsi positif serta negatif. Ini didasarkan oleh sifat kreatif dan inovatif yang bisa berdampak positif serta sifat pemenuhan kepentingan diri menjadikan orang perorang memiliki sifat individualistik dan egois (Abdulsyani, 2015: 48).

Berbicara mengenai perubahan, kita membayangkan sesuatu yang terjadi setelah jangka waktu tertentu, kita berurusan dengan perbedaan keadaan yang diamati antara sebelum dan sesudah jangka waktu tertentu, untuk dapat mengetahuinya harus diketahui dengan cermat meski terus berubah (Piotr Sztompka, 2004:3).

Beberapa sosiolog berpendapat bahwa ada kondisi-kondisi sosial primer yang menyebabkan terjadinya perubahan. Misalnya kondisi-kondisi ekonomis, teknologi, geografis, atau biologis yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial lainnya (William F. Ogburn menekankan pada kondisi teknologis). Sebaliknya ada pula yang mengatakan bahwa semua kondisi tersebut sama pentingnya, satu atau semua akan menelorkan

perubahan-perubahan sosial (Soekanto, 2013: 264). Masalah Perubahan sosial menjadi pokok pembahasan yang penting dalam sosiologi. Konsep penting dalam studi perubahan sosial adalah modernitas atau pola sosial (social patterns) yang terkait dengan industrialisasi.

Modernisasi lazim dikonsepsikan sebagai proses perubahan sosial akibat industrialisasi. Konsep modernisasi dalam arti khusus yang disepakati teoritis modernisasi di tahun 1950-an, didefinisikan dalam tiga cara : historis, relatif, dan analisis. Menurut definisi historis, modernisasi sama dengan *westernisasi* atau *Amerikanisasi*. Modernisasi dilihat sebagai gerakan menuju cita-cita masyarakat yang dijadikan model. Menurut pengertian relatif, modernisasi berarti upaya yang bertujuan untuk menyamai standar yang dianggap modern baik oleh masyarakat banyak maupun oleh penguasa. Definisi analisis berciri lebih khusus dari pada kedua definisi sebelumnya yakni melukiskan dimensi masyarakat modern dengan maksud untuk ditanamkan dalam masyarakat tradisional atau masyarakat pra-modern (Piotr Sztompka, 2004: 152-153).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Menurut Bodgan dan Tylor, Penelitian kualitatif berarti sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fakta-fakta mengenai populasi secara sistematis dan akurat (dalam Moleong, 2011: 4). Dalam penelitian deskriptif fakta-fakta hasil penelitian disajikan apa adanya. Hasil penelitian deskriptif sering digunakan, atau dilanjutkan dengan dilakukannya penelitian analitik.

Format penelitian desain deskriptif kualitatif konstruksinya masih menempatkan teori pada data yang diperoleh. Adapun hal lain berupa cara memahami satu atau lebih individu menanggapi hal yang diteliti akan dikembangkan selama penelitian yang digunakan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap suatu

objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini lokasi yang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian yaitu Desa Lalabata Kecamatan Tanete Rilau Kab. Barru. Karena di Desa inilah merupakan salah satu tempat yang marak dengan hadirnya *cayya-cayya*.

Untuk mencegah kesalahpahaman tentang penelitian ini, maka pada bagian ini disajikan fokus penelitian yaitu penggalian informasi dan mendeskripsikan mengenai karaoke berjalan/*Cayya-cayya* sebagai inovasi teknologi hiburan rakyat di tengah masyarakat Desa Lalabata sebagai bentuk hiburan yang memupuk untuk dinikmati. Guna mendalami fokus tersebut penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih karena bentuk perubahan sosial ditengah masyarakat yang diamati perlu pengamatan terbuka, lebih mudah berhadapan dengan realitas, kedekatan emosional antara peneliti dan informan sehingga didapatkan data yang mendalam. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mengeksplorasi kekhasan pengalaman seseorang atau komunitas ketika mengalami suatu perubahan sosial. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk :1) Menjelaskan proses terbentuknya *Cayya-cayya*/Karaoke berjalan dalam dinamika kehidupan masyarakat, 2) Menjelaskan dampak yang terjadi ditengah masyarakat terhadap hadirnya inovasi teknologi hiburan rakyat yaitu karaoke berjalan/*Cayya-cayya*.

Teknik penarikan/pemilihan informan penelitian menggunakan *snowball sampling*. Metode ini digunakan untuk memperluas subjek penelitian itu yang harus diketahui dalam penelitian kualitatif, sehingga pemilihan lebih didasari pada kualitas informasi yang terkait dengan penelitian yang diajukan.

Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan teknik tertentu dan menggunakan alat tertentu yang sering disebut instrumen penelitian. Data yang diperoleh dari proses tersebut kemudian dihimpun, ditata, dianalisis untuk menjadi informasi yang dapat menjelaskan objek penelitian (Kuntjojo, 2009:35). Selain itu peneliti juga menggunakan alat tulis sebagai instrumen penelitian seperti buku catatan dan pulpen serta kamera untuk mengambil gambar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni, pengamatan (observasi), wawancara (interview), dan dokumentasi. 1) Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara peneliti mengamati langsung masalah yang ada di lokasi penelitian. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ilmu-ilmu sosial yang sampai saat ini masih penting, 2) Selain menggunakan teknik observasi, wawancara juga digunakan untuk pengumpulan data. Wawancara digunakan untuk memperoleh keterangan lisan dari para informan. Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu, ini merupakan proses Tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan-hadapan secara fisik. Wawancara yang digunakan bersifat bebas. Hal itu dimaksudkan agar dapat memperoleh data sebanyak mungkin sesuai dengan yang dibutuhkan. 3) Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2006: 231). Sifat utama data ini tak terbatas ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi diwaktu silam.

Sedangkan sosial ekonomi adalah posisi seseorang dalam masyarakat berkaitan dengan orang lain dalam arti lingkungan pergaulan, prestasinya, dan hak-hak serta kewajibannya dalam hubungannya dengan sumber daya. Melihat dari pentingnya dampak yang ditimbulkan dari keadaan sosial ekonomi, masyarakat sebagai pengguna inovasi teknologi harus lebih selektif dalam memilih teknologi yang digunakan, karena berkaitan dengan cost yang dikeluarkan. Menurut pendapat Homans bahwa konsep biaya (cost), imbalan (reward), dan keuntungan (profit). Perbandingan antara investasi dan keuntungan tercakup dalam pengertian keadilan distributif, seperti rasio antara cost dengan reward. Homans (Ritzer, George. 2012: 157).

Teknik analisis data dalam penelitian ini merujuk pada teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milles & Hubberman. Menurut Milles & Hubberman terdapat tiga teknik analisis data kualitatif, yaitu reduksi data,

penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dikutip dalam Riyanto (2007: 16-20).

1) Reduksi Data Cara kerja dalam reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan. Reduksi dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu. 2) Penyajian Data Data Display (Penyajian Data). Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan dapat memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. 3) Penarikan Kesimpulan

Adapun prosedur atau tahap penelitian yang peneliti lakukan dalam penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut, 1) Tahap Pra Laporan Menyusun proposal penelitian : penelitian ini digunakan untuk meminta izin kepada lembaga yang terkait sesuai dengan sumber data yang diperlukan dan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. 2) Tahap Pelaksanaan Penelitian a) Pengumpulan data Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah b) Wawancara, c) Observasi langsung dan pengambilan data langsung dari lapangan. d) Mengidentifikasi data Data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara dan observasi diidentifikasi agar mudah calon peneliti dalam menganalisa sesuai dengan tujuan yang diinginkan. 3) Tahap akhir Tahap ketiga merupakan analisis data, pada setiap tahap ini peneliti melakukan dengan mengecek dan memeriksa keabsahan data dengan fenomena maupun dokumentasi untuk membuktikan keabsahan data yang penelitikumpulkan. Dengan terkumpulnya data secara valid selanjutnya diadakan analisis untuk menemukan hasil penelitian.

Conclusion Drawing Verification (Penarikan kesimpulan). Langkah ketiga dalam

menganalisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007: 320)

William Wiesma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu (Sugiyono, 2007:273) 1) Triangulasi sumber Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan tiga sumber data (Sugiyono, 2007:274), 2) Triangulasi teknik Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2007:274), 3) Triangulasi waktu Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat nara sumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang



berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2007:274).

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik penarikan sampelnya adalah *snowball sampling*. Jenis penelitian ini menggunakan dasar penelitian deskriptif yaitu menggambarkan pandangan informan yang di teliti. Metode penarikan sampelnya pun ini digunakan untuk memperluas subjek penelitian itu yang harus diketahui dalam penelitian kualitatif, sehingga pemilihan lebih didasari pada kualitas informasi yang terkait dengan penelitian yang diajukan.

Secara umum inovasi teknologi hiburan rakyat merupakan sebuah bentuk hiburan baru yang berasal dari teknologi hiburan sebelumnya yang lebih modern yang disesuaikan dengan kebutuhan kondisi masyarakat yang ada disekitarnya. Secara umum teori difusi inovasi yang diungkapkan Everett M. Roger bahwa inovasi teknologi mampu diterapkan di berbagai kalangan tanpa terkecuali pada inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* di masyarakat Lalabata. Hal yang mempengaruhinya pun jelas sesuai yang dikatakan Roger bahwa *cayya-cayya* awalnya diperkenalkan sebagai media baru untuk bernyanyi, dengan mengedepankan bentuk sebuah inovasi yang diserap dari rumah karaoke yang mampu dinikmati secara bersama. Ini pula menjadi lambang atau atribut sebuah inovasi sekaligus menjadi alasan seorang inovator memulai sebuah bentuk inovasi teknologi hiburan rakyat. Kemudian selanjutnya adalah *cayya-cayya* sebagai inovasi hiburan rakyat di masyarakat Lalabata kemudian di nilai sudah sesuai dengan kondisi dan struktur sosial pada masyarakat Lalabata sebab harga dan bentuk hiburannya cocok dengan selera masyarakat Lalabata yang notabenenya kebanyakan tergolong masyarakat menengah kebawah.

Inovasi teknologi hiburan rakyat yang hadir memberikan dampak dan reaksi dari masyarakat. Kesesuaian antara sosial dan ekonomi masyarakat menjadi penentu dari berkembangnya inovasi teknologi hiburan rakyat diterima atau tidaknya inovasi teknologi hiburan

rakyat dilihat tergantung dari kehendak masyarakat untuk memilih dan menikmati hiburan yang ditawarkan.

### 1. Terbentuknya inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* ditengah masyarakat Lalabata

Dari hasil penelitian diatas kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* merupakan sebuah inovasi teknologi hiburan rakyat yang berkembang secara positif pada masyarakat Lalabata. Konsep inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* menjadi hal yang menarik perhatian masyarakat sebab sesuai dengan kondisi sosial masyarakat dan kondisi ekonomi masyarakat di Desa Lalabata.

Adapun tahapan kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya - cayya* sesuai yang dikatakan Gabriel Tarde bahwa kehadiran inovasi pada dasarnya tergambar pada kurung waktu tertentu. Pada perkembangannya *cayya-cayya* di masyarakat Lalabata memiliki daya adaptasi yang tinggi (beberapa tahun terakhir) mampu bertahan dari seleksi kompetisi industri hiburan. Pada dasarnya terbentuknya inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* pada masyarakat Lalabata dimulai pada tahap penyerapan dari sebuah produk industri hiburan yang sudah ada sebelumnya kemudian dikembangkan pada tahap desain yang sesuai dengan menggunakan jenis pengetahuan yang sudah ada.

Inovasi ini sesungguhnya tidak membutuhkan sesuatu yang kompleks hanya saja penempatan dan cara penggunaan medianya yang menjadi dasar dari inovasi ini kemudian dijadikan lebih sederhana untuk diterapkan. inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* kemudian disajikan ke masyarakat dengan mempertimbangkan keadaan struktur sosial masyarakat Lalabata agar mampu diterima dengan baik oleh masyarakat sebagai jenis hiburan yang baru tanpa menghasilkan banyak kerugian di tengah masyarakat.

Ini berkaitan dengan sebuah jurnal analisis sosiologi terhadap inovasi teknologi, menyatakan bahwa para ilmuwan sosial telah menganggap teknologi sebagai suatu objek yang menghasilkan masalah-masalah berskala besar

yang harus mereka pecahkan. Akan tetapi pada suatu titik, mereka menganggap dengan mempelajari teknologi, sosiologi dapat digunakan untuk menganalisis perkembangan teknologi (Chairil N Siregar, 2009 : 1).

## **2. Dampak kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* pada masyarakat Lalabata**

Inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* merupakan kategori hiburan yang berbasis inovasi teknologi yang berdampak bagi masyarakat sebab pilihan akan hiburan bertambah dan tergolong sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sebab secara etimologis dampak berarti pelanggaran, tubrukan atau benturan (Chairil N Siregar, 2009 : 3). Peneliti menyimpulkan bahwa dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian atau pembangunan yang ada di dalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kelangsungan hidup.

Konsep penting dalam studi perubahan sosial adalah modernitas atau pola sosial yang terkait dengan industrialisasi. Modernisasi lazim dikonsepsikan sebagai proses perubahan sosial akibat industrialisasi. Salah satu karakteristiknya dalam perkembangan *cayya-cayya* modernitas telah merubah kehidupan masyarakat tradisional sebagai bentuk perubahan sosial yang berlandas pada industrialisasi mencakup kebebasan masyarakat menentukan kehidupan ekonomi, sosial, bahkan untuk memilih hiburannya sendiri.

Dilihat dari dampak yang terjadi terbagi atas dua yaitu dampak sosial dan dampak ekonomi serta dampak positif dan dampak negatif.

### **a. Dampak sosial**

Dampak sosial yang terjadi terhadap inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* memiliki dampak yang terjadi ditengah masyarakat sejak 3 tahun terakhir dilihat dari hasil penelitian berdampak positif. Mentalitas masyarakat di Desa Lalabata akan kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat yaitu *cayya-cayya* berada pada posisi yang baik untuk

menerima dan memilih jenis hiburan di era modernitas.

Dalam sosiologi kontemporer selain berasumsi bahwa tindakan individu dalam bidang ekonomi dipengaruhi oleh ikatan sosial, juga berasumsi bahwa namanya tindakan ekonomi tidak selalu rasional-kalkulatif, dan tidak lepas dari konteks struktur sosial dan kebudayaan masyarakat hidup (Suyanto, 2014 : 22). Maka kondisi masyarakat Lalabata dalam memilih hiburan sudah sesuai dengan teori rasional-kalkulatif.

*Cayya-cayya* sendiri sudah diterima dengan baik oleh masyarakat Lalabata dengan melihat hasil wawancara mengungkapkan bahwa penyewaan atas usaha *cayya-cayya* cukup sering dilakukan dan ditemukan. Inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* berkembang dengan kondisi yang sesuai dengan kondisi masyarakat sehingga masyarakat secara suka rela menerima. Perkembangan kehidupan sosial seperti meramalkan sebuah acara juga semakin meningkat dan faktanya setiap acara yang terdapat *cayya-cayya* di dalamnya menjadi ramai. Selain itu *cayya-cayya* lebih mudah diterima sebab tidak terlalu mengganggu ketentraman masyarakat di Desa Lalabata.

### **b. Dampak Ekonomi**

Selain dari dampak sosial yang ditimbulkan dalam memilih hiburan, secara ekonomi juga berdampak baik dan positif bagi masyarakat Lalabata. Hal ini dilihat dari hasil penelitian bahwa inovasi teknologi hiburan rakyat tergolong murah dan memuaskan. Landasan yang diambil penulis bahwa menurut pendapat Homans (1986) konsep biaya (*cost*), imbalan (*reward*), dan keuntungan (*profit*). Perbandingan antara investasi dan keuntungan tercakup dalam pengertian keadilan distributif, seperti rasio antara *cost* dengan *reward*. Dari keseluruhan wawancara informan terkait dampak sosial, ekonomi atas kehadiran inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* bahwa *cayya-cayya* merupakan sebuah hiburan yang memiliki *cost* yang murah dan *reward* atas jasa *cayya-cayya* yang tergolong memuaskan.

Berkaitan dengan *cost* yang dikeluarkan, konsep biaya (*cost*) imbalan (*reward*) dan keuntungan (*profit*) perbandingan antara

investasi dan keuntungan tercakup dalam pengertian keadilan distributif untuk kehadiran *cayya-cayya* tergolong memuaskan sebab dari hasil keseluruhan wawancara semua konsumen beranggapan bahwa *reward* mereka dapatkan lebih besar dibandingkan dengan *cost* yang dikeluarkan.

Sesuai dengan keadaan distributif yang Doyle (1986) ungkapkan yang menuntut bahwa mereka yang investasinya lebih tinggi harus menikmati keuntungan lebih tinggi (yakni, suatu *ratio-cost-reward* yang menguntungkan). Maka kondisi pada masyarakat Lalabata sudah masuk kedalam kondisi yang baik secara pandangan keadilan distributif.

#### c. Dampak Positif

Sesuai dengan keadaan masyarakat dalam menerima kehadiran sebuah inovasi teknologi, masyarakat Lalabata berada pada tahap siap dan menggunakan *cayya-cayya* sebagai media positif untuk kebutuhan hiburan. Dari beberapa dampak yang ditimbulkan bahwa *cayya-cayya* sudah menjadi bagian hiburan alternatif masyarakat Lalabata dalam sebuah acara baik acara kecil maupun besar.

Kondisi masyarakat Lalabata sesuai dengan yang ditawarkan oleh kehadiran *cayya-cayya* bahwa ketentraman dan kedamaian lebih terjaga di Desa Lalabata ketika pada suatu acara memilih *cayya-cayya* sebagai bentuk hiburan. Selain itu penerimaan masyarakat terhadap *cayya-cayya* dinilai mampu diapresiasi sebab tidak terlalu banyak merugikan dari segi material maupun immaterial. Secara materi masyarakat tidak terlalu terbebani persoalan harga sewa dan secara keadaan sosial tingkat keramaian dan nilai-nilai keamanan cukup terjaga. Selain itu tingkat keramaian juga dinilai lebih positif sebab interaksi masyarakat terjalin dengan baik.

#### d. Dampak negatif

Adapun dampak negatif sesuai dengan keadaan perubahan yang terjadi akibat inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* pada masyarakat Lalabata, bahwa masyarakat dalam keadaan tertentu masih tetap merasa terganggu sebab *cayya - cayya* belum memiliki batas izin beroperasi sehingga tanpa adanya batas masyarakat cenderung seenaknya

mengoperasikan *cayya-cayya* hingga larut malam tanpa kenal waktu. Pada keadaan ini masyarakat sebagian besar merasa terganggu walaupun tingkat toleransi masyarakat cukup tinggi untuk memaklumi bahwa yang namanya hiburan dalam sebuah acara memang diperuntukkan agar suasana menjadi ramai. Selain itu, kehadiran *cayya-cayya* dianggap sama dengan hiburan rakyat yang serupa bahwa masih adanya golongan tertentu yang menjadikan suasana keramaian sebagai tempat berkumpul untuk menikmati minuman keras walaupun dinilai tidak terlalu banyak.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Dari serangkaian permasalahan dari hasil penelitian yang ada, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Cayya-cayya* atau karaoke berjalan merupakan sebuah konsep inovasi teknologi yang mengambil dan menyerap ide dari konsep modern yaitu rumah karaoke. Konsep ini mulai berkembang atas kehadiran masyarakat yang menjalankan usaha tersebut dan menyewakan sebagai mata pencaharian. Inovasi ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam 2 tahun terakhir. Masyarakat lebih sering menyewa *cayya-cayya* dibanding dengan jenis hiburan yang lain.
2. Pola dampak yang ditimbulkan oleh inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* sebagai jenis hiburan baru yang sesuai dengan kondisi ekonomi dan kondisi sosial di era modernitas. Dampak sosial ekonomi yang ditimbulkan ditengah masyarakat berupa rasa puas yang diterima sudah lebih besar dari *cost* atau biaya yang dikeluarkan. Meningkatnya tingkat keramaian pada suatu acara juga merupakan sebuah bentuk dampak sosial yang terjadi. Sedangkan dari segi dampak positif yang ditimbulkan *cayya-cayya* dinilai mampu memberikan masyarakat jenis hiburan baru yang sesuai tanpa banyak merugikan dari segi material dan immaterial serta kedamaian dalam suatu acara lebih terjaga. Adapun dampak negatifnya bahwa jam operasi *cayya-cayya*

sendiri belum dibatasi hingga masih ada oknum yang tidak menjaga kedamaian hingga keramaian bisa sampai berlarut, serta masih adanya oknum yang memanfaatkan keramaian untuk berniat negatif, seperti mengkonsumsi alkohol walaupun jumlahnya tergolong lebih kecil dibandingkan jenis hiburan lain.

### Saran

1. Kepada pemerintah Kabupaten Barru terkhusus Kecamatan Tanete Rilau Desa Lalabata agar kiranya memberi perhatian lebih perihal aturan dan perkembangan konsep inovasi teknologi hiburan rakyat *cayya-cayya* agar tetap terjaga dan mampu dinikmati oleh seluruh kalangan.
2. Kepada masyarakat yang ada disekitar Desa lalabata agar tetap menjaga kedamaian dan kenyamanan ketika terdapat *cayya-cayya* sehingga sesuatu yang tidak diinginkan tidak terjadi. Selanjutnya masyarakat agar kiranya tetap melestarikan konsep inovasi teknologi hiburan yang berbasis merakyat

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2015. *Sosiologi, Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Aminuddin. 1987. *Pengajaran Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatanpraktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chairil N. 2009. *Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi*. Jurnal
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka
- Elly M, dkk. 2016. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group
- Hauser Arnold. 1975. *The Social History Of Art (Rococo, Claccicicme and Romanticisme)*. Phyllosofi Press, Amazon.com
- Herimanto, Winarmo. 2015. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Johnson, Doyle Paul. 1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta : Gramedia
- Khisbiyah, Yayah. 2004. *Pendidikan Apresiasi Seni*. Surakarta: Pusat Study Budaya dan Perubahan Sosial, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmoder*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Riyanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Unesa University Press. Surabaya
- Rogers, Everret M. 1983. *Diffusion of Innovations*. London : The Free Press
- Rosana, Ellya. 2011. *Modernisasi dan Perubahan Sosial*. Jurnal TAPIs Vol.7 No.12
- Siregar, Chairil N. 2009. Jurnal : *Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi*
- Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumaryanto, Totok F. 2005. *Efek Penggunaan Solfegio Untuk Pembelajaran Keterampilan Bermain Musik Di Sekolah Dasar*. Harmoni vol no. 2 Mei-Agustus. UNNES
- Suyitno, Imam. 2013. *Dekonstruksi dan Konstruksi Sosial Pornoaksi pada*

*Tatanan Pedesaan (Studi Fenomenologi Musik Elektan Candoleng-doleng). Jurnal*

Suyonto, Bagong. 2014. *Sosiologi Ekonomi Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modernisme*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group

Syarifah, Andi Rifaa'atusy. 2014. *Pergeseran Makna Rumah Bernyanyi di Kota Makassar*. TESIS

Syukri Albani Nasution, Muhammad, dkk. 2015. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta : Rajawali Pers

Syukri Albani Nasution, Muhammad, dkk. 2015. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta : Rajawali Pers

Sztompka, Piort. 2004. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta : Prenada

Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 18. 2002. Inovasi

Usman, Sunyoto. 2012. *Sosiologi, Sejarah Teori dan Metodologi*. Jakarta : Pustaka Pelajar

#### **Sumber Lain :**

Arimisailal. 2019. *Teknik Pengumpulan Data*. (<http://arimisailal.com>) diakses pada tanggal 04 februari 2019

Keputusan Inovasi, <https:wsmulyana.wordpress.com/tag/keputusan-inovasi/>, akses 2019

Pengertian Perubahan Sosial. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-perubahan-sosial>. Akses Januari2019